

# 7

## UNIDAD DIDÁCTICA

### Practico juegos populares

#### Introducción

En esta unidad didáctica se va a trabajar con juegos infantiles que fueron muy populares en generaciones anteriores a la nuestra y que en la actualidad, por diversos motivos, ya no se juegan tanto como antes, e incluso algunos no son conocidos por los niños.

Los juegos populares son actividades de carácter lúdico que, a diferencia de otros juegos, están muy vinculados al contexto sociocultural en el que se desarrollan y forman parte del patrimonio cultural de nuestra sociedad. Por ello, la práctica de juegos infantiles populares permite dar a conocer a nuestros alumnos los juegos practicados por sus padres y abuelos, para que esa tradición no se pierda, y al mismo tiempo al utilizarlos abarcamos diversos contenidos del currículum de la Educación Física.

#### Competencias básicas

**Competencia en comunicación lingüística:** esta unidad contribuye al progreso de la misma, pues muchos de los juegos populares van acompañados de sencillas canciones que suponen un aliciente para los niños y los convierten en un momento lúdico a compartir con los compañeros.

**Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:** con el trabajo de esta unidad se facilita la adquisición de esta competencia, ya que nos permite interactuar con él al utilizar el medio natural para realizar multitud de juegos, al

tiempo que se puede fomentar en el alumno la importancia del cuidado del medio en el que vive y el uso responsable del mismo.

**Competencia cultural y artística:** es significativa la aportación de esta unidad didáctica a su desarrollo, pues en ella se abordan los juegos y canciones populares que pertenecen al entorno social y cultural del alumno, y a través de ella se pretende que el alumno aprenda a valorarlos, practicarlos y conservarlos.

**Competencia para aprender a aprender:** se contribuye a mejorarla, pues la práctica de juegos populares en el ámbito escolar se puede trasladar posteriormente al tiempo de ocio del alumno fuera del colegio, constituyendo una manera muy interesante de utilizar su tiempo libre.

## Objetivos didácticos

- Conocer y practicar diversos juegos populares.
- Utilizar estrategias básicas de juego: colaboración, oposición, cooperación/ oposición.
- Aplicar las habilidades y destrezas motrices al juego.
- Participar de forma activa en los juegos.
- Fomentar actitudes de compañerismo y amistad.
- Disfrutar del juego con independencia del resultado.
- Conocer y aceptar los diferentes niveles de destreza tanto propios como de los otros.
- Respetar las normas y reglas de los juegos.
- Estimular en el alumno el empleo de juegos populares en su tiempo de ocio.

## Contenidos

- Los juegos populares como elemento cultural.
- Práctica de juegos populares de distintos tipos: de corro, de palmas, comba, persecución...
- Habilidades y destrezas básicas aplicadas a los juegos.
- Utilización del juego popular como un recurso lúdico.
- Participación activa en los juegos.
- Desempeño de distintos papeles dentro de los juegos.
- Aceptación de las posibilidades y limitaciones propias.
- Normas y reglas básicas de los juegos.
- Ficha de trabajo

## Planteamiento didáctico y metodológico

Los niños con sus juegos van descubriendo de forma experimental el mundo que les rodea, para ellos no hay grandes diferencias entre jugar y aprender. A los seis años una metodología basada en lo lúdico es ineludible, pero no es algo tan simple como

utilizar juegos en nuestras clases, sino que mediante ellos hay que lograr que el niño adquiera una serie de aprendizajes previamente programados.

Así pues, la propuesta didáctica que se presenta en esta unidad tiene como base los siguientes principios metodológicos:

- Plantear sesiones homogéneas y que sigan una progresión.
- Realizar actividades que resulten motivadoras.
- Dar explicaciones de cada juego breves y sencillas.
- Combinar a lo largo de las sesiones, en función de los juegos de cada una de ellas, estrategias de cooperación, oposición y de cooperación-oposición.
- Fomentar el trabajo en grupo, con un alto grado de interacción con los compañeros.
- Promover la confianza y la seguridad del alumno en sí mismo.
- Dar especial importancia en el desarrollo de las sesiones a la seguridad durante la práctica de los juegos.

El estilo de enseñanza utilizado en esta unidad a la hora de presentar los juegos será expositivo, mientras que durante el resto de la sesión se emplearán otros como la asignación de tareas, el descubrimiento guiado, el mando directo y el método mixto.

La distribución de los alumnos en las sesiones se estructurará de las siguientes formas:

- Gran grupo: es el tipo de organización predominante en esta unidad y se utiliza en actividades como los juegos de corro, los de persecución, los de comba o los de escondite.
- Dos grupos: se organiza así la clase en ocasiones, por ejemplo para algunos juegos de persecución.
- Pequeños grupos: el empleo de grupos reducidos con un número variable de alumnos se produce en algunas sesiones, como por ejemplo para jugar a la rayuela.
- Parejas: esta distribución se utiliza en la sesión dos, en la que se realizan juegos de palmas, y el la seis.
- Trabajo individual: se produce en ocasiones en la fase inicial o final de las sesiones.

El material e instalaciones a utilizar durante el desarrollo de esta unidad didáctica será el siguiente:

- Material convencional: cuerda larga, bancos suecos, picas, pelotas, cuerdas.
- Material no convencional: pañuelo, tiza, tejos, piedras pequeñas.
- Instalaciones: gimnasio, sala multiusos o pista polideportiva.

## Atención a la diversidad

El juego es un excelente recurso didáctico que permite desarrollar múltiples estrategias para abordar la atención a la diversidad, porque se adapta muy bien al trabajo con los alumnos en su individualidad. Por ello, las medidas generales a emplear en la atención a la diversidad durante práctica de los diferentes juegos de esta unidad didáctica serán las siguientes:

- Individualización, atendiendo a las características personales de los alumnos.
- Utilización de un enfoque globalizado en el que el alumno sea protagonista.
- Adaptación de los juegos cuando sea preciso a las posibilidades reales del alumno.
- Modificación de las reglas para favorecer la participación y el éxito en la tarea.
- Estimulación del interés y la curiosidad del alumno.
- Participación activa en los juegos junto con el resto de compañeros.
- Experimentación del juego como una actividad placentera y divertida para el niño.
- Atención a las experiencias vividas por el alumno.

## Evaluación

En esta unidad los aprendizajes que se pretenden evaluar se basarán en la observación directa y el registro en la ficha de cada alumno de los criterios que se exponen a continuación:

- Presta atención a las explicaciones del profesor.
- Comprende las instrucciones y reglas del juego.
- Participa en los juegos esforzándose, aunque su nivel de destreza no sea alto.
- Respeta las normas establecidas en los juegos.
- Colabora en los juegos con sus compañeros.
- Utiliza el material correctamente.
- Se asea después de las clases.

## Juegos de corro

### Objetivos:

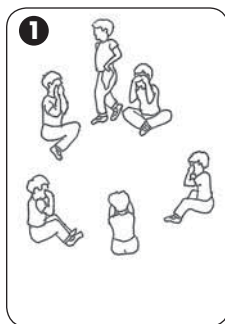
- Fomentar actitudes cooperativas.
- Relacionar formas verbales con movimientos determinados.

### Recursos materiales:

- Pañuelo.

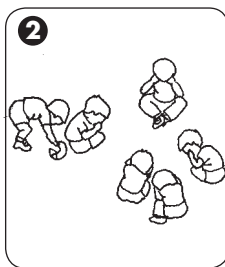
### Fase inicial (10 minutos)

1. Juego, "Esconder el pañuelo": todos los alumnos sentados salvo uno, que tendrá un pañuelo. Éste debe contar hasta diez, los demás tienen que cerrar los ojos y él aprovecha para esconder el pañuelo. Luego los compañeros tienen que buscarlo, y el que lo encuentre pasa a esconderlo la siguiente vez.



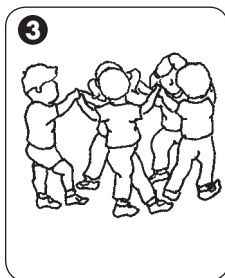
### Fase principal (30 minutos)

2. Juego, "La zapatilla por detrás": todos los alumnos sentados en el suelo formando un círculo excepto uno que se queda fuera de él. Los miembros del círculo se tapan los ojos con las manos y agachan la cabeza mientras cantan la canción (ver Anexos). El otro alumno se mueve alrededor del círculo con un pañuelo en la mano y cuando los compañeros preguntan ¿A qué hora?, él dice un número y los demás tienen que contar hasta llegar al mismo. Mientras, aprovecha para dejar el pañuelo detrás del compañero que quiera. Cuando terminan de cantar los números todos se vuelven para ver si tienen el pañuelo detrás, el que lo tenga debe atrapar al que lo dejó, y éste tiene que intentar dar una vuelta al círculo y sentarse en su sitio antes de ser pillado. Si lo consigue el perseguidor pasa a quedarse, y si es alcanzado se vuelve a quedar y el juego vuelve a empezar.



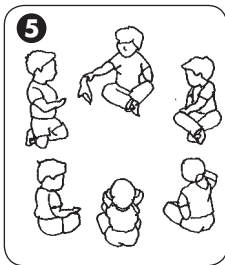
- a. Hay que dar antes de poder sentarse: dos vueltas al círculo, tres vueltas al círculo.

3. Juego, "El patio de mi casa": todos los alumnos agarrados de las manos formando un corro, van girando y



cantando la canción (ver Anexos) mientras hacen los movimientos que señala la letra de la misma. Cuando cantan “¡Agáchate, y vuélvete a agachar!”, se agachan dos veces seguidas. Cuando cantan “Chocolate, molinillo, corre, corre, que te pilló”, el corro se detiene, y cuando dicen las sílabas “la” de la palabra chocolate, “ni” de molinillo, “co” del segundo corre y “pi” de la palabra pilló, se van hacia el centro del corro, con las manos hacia delante y a la altura de la cabeza. Cuando cantan “A estirar, a estirar”, el corro se abre todo lo posible sin soltarse.

4. Juego, “El corro de la patata”: todos los alumnos forman un corro agarrados de la mano y mientras van dando vueltas canta la canción (ver Anexos). En cada “¡Achupé!” se tienen que poner en cuclillas, y tras “Sentadito me quedé” tienen que sentarse en el suelo.



**Fase final (5 minutos)**

5. Juego, “El pañuelo circular”: todos los alumnos sentados formando un corro, uno con un pañuelo. A la señal hay que ir pasando el pañuelo al compañero de la derecha.
  - a. A la señal: pasar el pañuelo al compañero de la izquierda, cambiar de sentido.

**Observaciones y variaciones:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Juegos de palmas

### Objetivos:

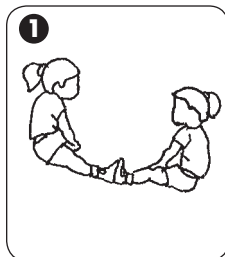
- Colaborar con una pareja en tareas compartidas.
- Ajustar el ritmo de los movimientos propios a los del compañero.
- Mejorar el dominio simultáneo de ambas manos.

### Recursos materiales:

- Ninguno.

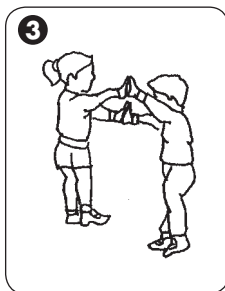
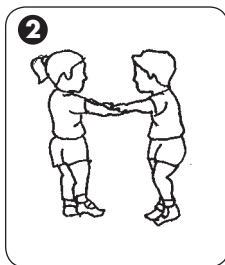
### Fase inicial (10 minutos)

1. Juego, "Las letras": por parejas, el profesor dice una letra del abecedario y uno tiene que hacerla con su cuerpo ayudado por el compañero. Cambio de papeles cada vez.



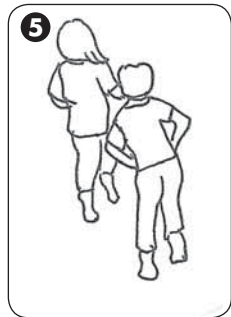
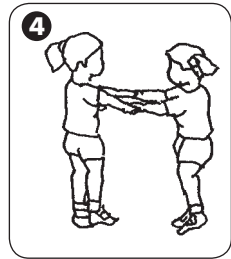
### Fase principal (30 minutos)

2. Juego, "A ver quien es el tonto que da la palmada": primero se repasa la canción (ver Anexos) para que los alumnos que no la sepan se la aprendan. Luego, por parejas de pie frente a frente, se van dando con las manos palmas normales (ver explicación en Anexos) al ritmo de la misma. Se repite hasta que uno dé mal una palmada, entonces el otro se anota un punto y se vuelve a empezar.
  - a. Hacerlo sentados en el suelo.
  - b. Hacerlo con palmadas dobles (ver explicación en Anexos).
  - c. Cambiar de pareja.
3. Juego, "En la calle 24": primero se repasa la canción (ver Anexos) y luego, por parejas de pie frente a frente, se dan palmas normales al tiempo que se va cantando. Se repite hasta que uno dé una palmada mal, entonces el otro se anota un punto y se vuelve a empezar.
  - a. Hacerlo sentados en el suelo.
  - b. Hacerlo con palmadas dobles.
  - c. Cambiar de pareja.



4. Juego, "Don Federico": primero se repasa la canción (ver Anexos) y luego, por parejas de pie frente a frente, se dan palmas normales al tiempo que se canta. Se repite hasta que uno dé mal una palmada, entonces el otro se anota un punto y se vuelve a empezar

- a. Ir añadiendo un gesto en algunas palabras: cartera, llevar la mano al bolsillo; dedal, acción de hilar; espada, acción de desenvainar; abanico, acción de abanicarse; ojo, tocarse un ojo; patita, tocarse una pierna; cola, apoyar la mano en los glúteos; burbuja, hacer un círculo con las manos; gatito, acción de arañar.
- b. Hacerlo con palmadas dobles.



*Fase final (5 minutos)*

5. Juego, "La sombra": por parejas caminado uno detrás de otro, el que va detrás tiene que ir lo más cerca posible de su compañero sin llegar a tocarlo. Cambio de papeles cada cierto tiempo.

*Observaciones y variaciones:*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



## Juegos de comba

### Objetivos:

- Utilizar habilidades y destrezas básicas en los juegos.
- Conocer distintos juegos populares, utilizando canciones del entorno social y cultural del alumno.

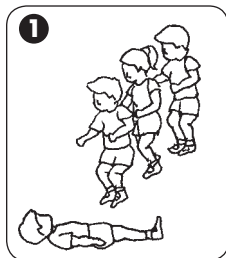
### Recursos materiales:

- Una cuerda larga.

### Fase inicial (10 minutos)

1. Juego, "El mago": los alumnos caminan por todo el espacio, uno será el mago y cuando toque a algún compañero éste se echará en el suelo con las piernas estiradas y los brazos pegados al cuerpo, y los demás tendrán que saltar por encima de él. Cuando todos hayan saltado se levantará y él será el nuevo mago.

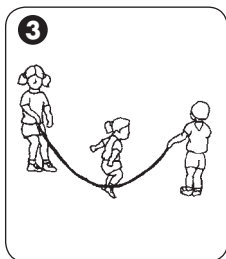
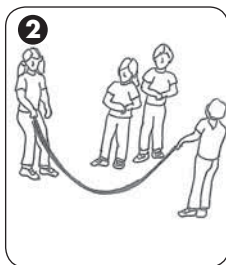
- a. Hacerlo con dos magos.



### Fase principal (30 minutos)

2. Juego, "Al pasar la barca": primero se repasa la canción (ver Anexos) hasta que todos los alumnos se la sepan. Luego dos alumnos sujetan una cuerda por los extremos y dan sólo por abajo, balanceándola. Los demás se colocan en fila frente a ellos y tienen que ir saltándola, de uno en uno. El que toque la cuerda al saltarla pasa a dar. Mientras van saltando todos canta la canción.

- a. El alumno que salta lo hace durante toda la canción, si toca la cuerda mientras salta pasa a dar.
- b. Por parejas, saltan los dos a la vez, si alguno de ellos toca la cuerda los dos tienen que sustituir a los que dan.
- c. Por tríos, saltan todos a la vez agarrados de la mano, si alguno de ellos toca la cuerda tiene que sustituir a uno de los que le toca dar.



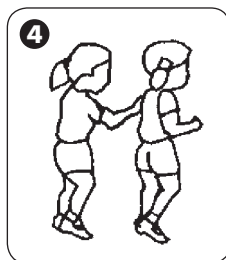
3. Juego, "El nombre de María": primero se repasa la canción (ver Anexos) hasta que todos los niños se la sepan. Dos alumnos se quedan y sujetan la comba

cogiéndola por los extremos, mientras el que va a saltar se coloca en medio de ellos. Los que tienen la comba empiezan a dar y el compañero salta cada vez que la cuerda pasa bajo sus pies, al tiempo que todos cantan la canción. Si el alumno que salta toca la cuerda antes de acabar la canción pasa a dar, y en caso contrario entra el siguiente y se sigue jugando.

- a. Hacerlo saltando a la pata coja.
- b. El alumno que salta tiene que entrar desde un extremo, mientras los que se quedan dan a la comba.

#### *Fase final (5 minutos)*

- 4. Por parejas, uno de espaldas al otro, éste último tiene que escribir con un dedo un número en la espalda del compañero, que tendrá que acertarlo. Cambio de papeles cuando acierte.
  - a. Escribir: una letra minúscula, una mayúscula.



#### *Observaciones y variaciones:*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Juegos de persecución

### Objetivos:

- Colaborar con los compañeros en la realización de actividades grupales.
- Mejorar las relaciones de los componentes del grupo.

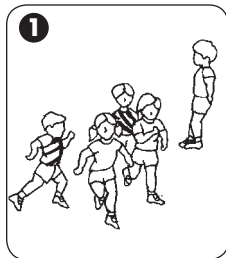
### Recursos materiales:

- Bancos suecos.

#### Fase inicial (10 minutos)

1. Juego, "Los magos": se divide la clase en dos grupos, uno será el de los magos, que a la señal tendrán que perseguir a los miembros del otro grupo. Cuando toquen a alguno lo transformarán en estatua y se quedará inmóvil. Cuando hayan convertido a todos en estatuas se cambian roles de cada grupo.

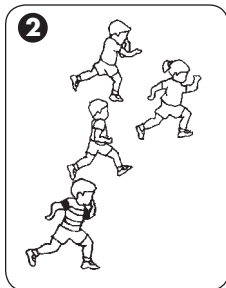
- a. Reducir el número de magos.



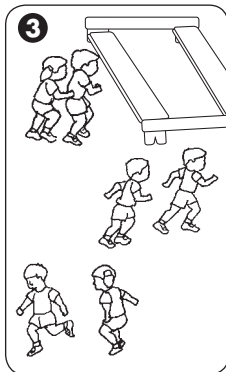
#### Fase principal (30 minutos)

2. Juego, "La peste": tres niños padecen "la peste" en la nariz y poniendo una mano en ella tienen que tratar de tocar al resto para contagiarlos. El que sea tocado tiene que poner la mano en la misma parte del cuerpo e intentar contagiar a otros. El juego se acaba cuando todos están contagiados, y se reanuda cambiando a los tres primeros afectados, para que todos pasen por este papel.

- a. Cambiar la parte del cuerpo afectada: oreja, cadera, rodilla, boca, cabeza...

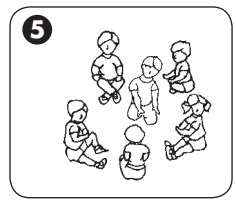
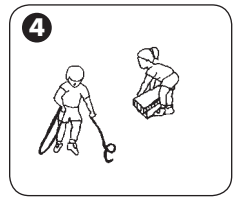


3. Juego, "Policías y ladrones": se divide la clase en dos grupos, unos serán los policías y otros los ladrones. Con cuatro bancos suecos se hace un recinto que será la cárcel. Los policías cuentan hasta diez para que los ladrones huyan y luego los persiguen. Cuando un policía atrapa a un ladrón lo lleva a la cárcel, y sólo podrá ser liberado si es tocado por un compañero suyo que esté libre. El juego se termina cuando los policías han pillado a todos los ladrones, entonces los dos grupos cambian los papeles y se vuelve a jugar.



*Fase final (5 minutos)*

- 4. Recoger el material.
- 5. Juego, "Hola soy Pepe": todos sentados en corro y uno sentado en el centro con los ojos cerrados. Un compañero cambiando su voz dice: "Hola soy Pepe", y tiene que adivinar quien fue. Si acierta se cambian los papeles, y si falla continúa hasta que lo consiga.



*Observaciones y variaciones:*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# Rayuela o cascayo

## Objetivos:

- Utilizar materiales sencillos y espacios reducidos para la práctica de juegos.
- Valorar las posibilidades del juego como empleo del tiempo de ocio.

## Recursos materiales:

- Tiza, tejos: piedra plana, trozo de teja o ladrillo, tapa redonda metálica, etc.

### Fase inicial (10 minutos)

1. Juego, "Tocar colores": los alumnos se desplazan caminando por todo el espacio y cuando el profesor diga "Tocar algo de color... (nombre de un color)", deben buscar algo del color citado e ir a tocarlo.

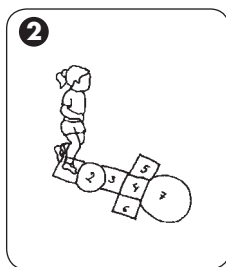
- a. Desplazarse: de espaldas, de lado, en cuclillas, saltando a pies juntos, a la pata coja, corriendo.



### Fase principal (30 minutos)

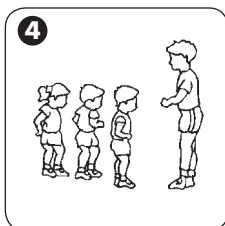
2. Juego, "El seis": se forman grupos de 6-7 alumnos, cada uno dibuja en el suelo con una tiza el cascayo que figura en los Anexos. Se sortea el orden de juego (ver Anexos) y se juega de la siguiente manera:

- a. El primer jugador lanza el tejo al cuadro número uno, si queda dentro de él puede hacer el recorrido.
- b. Si el tejo toca la raya o se sale fuera, le tocará jugar al siguiente.
- c. Para hacer el recorrido se salta a la pata coja de cuadro en cuadro, sin pisar en el que está el tejo.
- d. Al regresar debe recoger el tejo desde el cuadro anterior a aquel en el que está, y luego se finaliza el recorrido hasta salir del cascayo.
- e. Si consigue realizar todo el recorrido y recoger el tejo sin pisar ninguna línea vuelve a tirar al cuadro siguiente. Si falla, pasa el turno al siguiente jugador y en la próxima ronda seguirá desde el cuadro al que tiró.
- f. Después de tirar hay que sumar los números



hasta el cuadro que toca, por ejemplo, si se deja el tejo en el cuadro 4 hay que sumar  $1+2+3+4$  y dar el resultado correcto antes de empezar a saltar.

- g.** Tirar al primer cuadro, saltar dentro de él e ir golpeando el tejo con la punta del pie de cuadro en cuadro hasta hacer todo el recorrido de ida y vuelta. Hasta que el tejo no pase al siguiente cuadro no se puede salir del anterior y saltar a él.



### *Fase final (5 minutos)*

- 3.** Recoger el material.
- 4.** Juego, "A formar": todos los alumnos frente al profesor; que dirá el nombre de uno de ellos y tendrán que hacer una fila rápidamente con el nombrado en cabeza. A la señal se deshace la fila y el profesor nombrará a otro alumno.

### *Observaciones y variaciones:*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Juegos en parejas

### Objetivos:

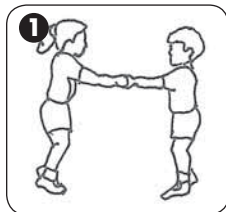
- Participar en juegos mostrando autonomía y espontaneidad.
- Colaborar con los demás en actividades cooperativas.

### Recursos materiales:

- Piedras pequeñas.

#### Fase inicial (10 minutos)

1. Juego, "Bis a bis": por parejas, el profesor dice una parte del cuerpo y los dos miembros de la pareja tiene que juntarlas: cara, pie derecho, rodilla izquierda, mano derecha, nariz...



#### Fase principal (30 minutos)

2. Juego, "La carretilla": por parejas, uno se arrodilla apoyando las manos en el suelo, el compañero lo levanta por las piernas y en esa posición debe avanzar con las manos. Cambio de papeles a la señal.

- a. Hacer carreras desde una línea de partida hasta una línea de llegada.

3. Juego, "A caballito": por parejas, uno se sube a la espalda del otro "a caballo", que lo sujeta por las piernas, y así avanzan por el todo el espacio. Cambio de papeles a la señal.

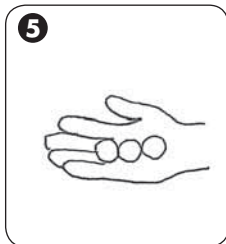
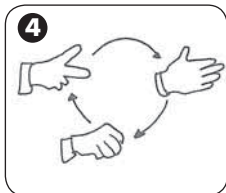
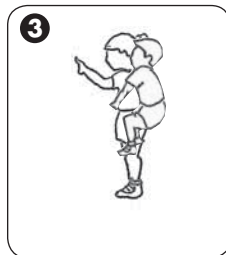
- a. Empujar a las otras parejas para que el que está subido a caballo caiga, si toca el suelo esa pareja queda eliminada.

- b. Hacer carreras partiendo de una línea de salida hasta otra de llegada.

4. Juego, "Piedra, papel o tijera": por parejas, a la de tres cada uno saca una mano de una manera concreta: puño cerrado, piedra; palma estirada, papel; dos dedos abiertos, tijera. La piedra gana a la tijera, el papel gana a la piedra y la tijera gana al papel. El que gana se anota un punto. Se juega al mejor de diez puntos.

- a. Cambiar las parejas.

5. Juego, "Los chinos": por parejas, cada uno con tres



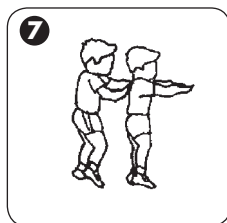
pedras pequeñas, se llevan las manos a la espalda y luego sacan una de ellas cerrada, en la que habrán escondido todas, alguna o ninguna de las pedras. Hay que adivinar el número total de pedras que han sacado entre los dos. El que acierte se anota un punto. Se juega al mejor de diez puntos.

- a. Cambiar las parejas.



**Fase final (5 minutos)**

- 6. Recoger el material.
- 7. Juego, "El sonámbulo": por parejas, uno con los ojos cerrados camina por todo el espacio dejándose guiar por el compañero. Cambio de papeles a la señal.



**Observaciones y variaciones:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



## Juegos en grupos

### Objetivos:

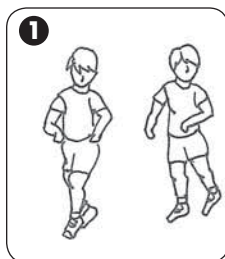
- Participar activamente en juegos de grupo.
- Conocer y aceptar las posibilidades y limitaciones tanto propias como de los compañeros en relación a la práctica de actividades físicas.

### Recursos materiales:

- Picas, pelotas, cuerdas.

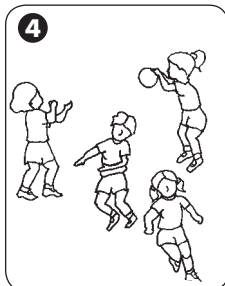
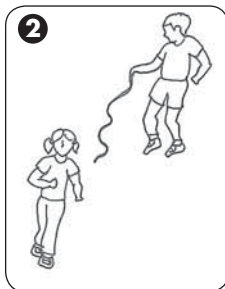
#### Fase inicial (10 minutos)

1. Juego, "No tocar": los alumnos caminan por todo el espacio sin tocarse.
  - a. Ir reduciendo el espacio: la mitad, un tercio, un cuarto...
  - b. Cambiar la forma de desplazarse: corriendo, lateral, de espaldas, en cuclillas...



#### Fase principal (30 minutos)

2. Juego, "La culebrilla": se divide la clase en dos grupos, los alumnos de uno de ellos tienen una cuerda en la mano y hacen con ella la culebrilla a ras de suelo, y los miembros del otro grupo tratan de evitar ser tocados por la cuerda. Cambio de papeles tras un cierto tiempo.
3. Juego, "Aguanta la vela": grupos de 6-7 alumnos, uno en el centro sujeta una pica apoyada en el suelo verticalmente con los dedos y, tras nombrar a un compañero, la suelta. Éste tiene que atraparla antes de que caiga al suelo. Si lo consigue pasa al centro, en caso contrario repite el niño que estaba.
4. Juego, "Pies quietos": grupos de 6-7 alumnos en un terreno limitado, uno de ellos con una pelota, la lanza al aire y dice el nombre de un compañero. Éste tiene que recogerla y los demás huyen. Cuando la atrapa dice "pies quietos" y todos se paran. El alumno con la pelota tira a dar al niño más cercano. Éste la recoge y la lanza al aire diciendo otro nombre.
5. Juego, "La botella borracha": en grupos de 6-7 alum-

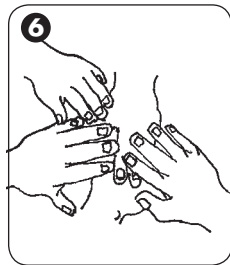


nos en corro, uno en el centro quieto con los pies juntos, los demás lo zarandean suavemente de un lado a otro evitando que pierda el equilibrio. Cambio de papeles cada cierto tiempo, hasta que todos pasen por el centro.



**Fase final (5 minutos)**

6. Juego, "Torre de manos": grupos de 6-7 alumnos formando un corro, uno empieza y estira el brazo poniendo su mano derecha en el centro. El compañero de la derecha pone su mano derecha encima, y así hasta que todos los niños hayan colocado su mano derecha. Entonces, el que empezó coloca su mano izquierda, y por orden los demás, así hasta hacer una torre con todas las manos. Luego, la que está debajo de todas se pone arriba y así sucesivamente, hasta que alguien se equivoque. Cuando eso suceda se empezará de nuevo por un alumno distinto.



**Observaciones y variaciones:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Juegos de escondite

### Objetivos:

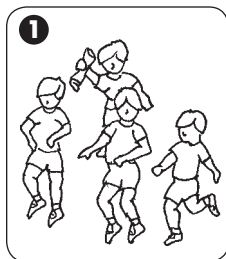
- Observar las posibilidades de utilización del espacio.
- Valorar el placer de jugar frente al hecho de ganar.

### Recursos materiales:

- Ninguno.

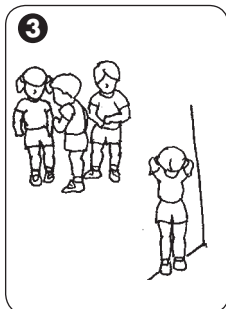
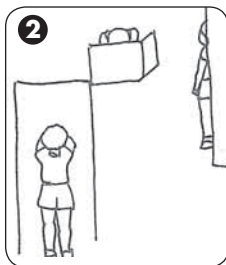
### Fase inicial (10 minutos)

1. Juego, "La bruja Piruja": uno de los alumnos hace de bruja Piruja y con un papel de periódico enrollado tiene que intentar darle al resto. El que sea tocado se queda.
  - a. El que sea tocado pasa a ser el animal que la bruja diga y tiene que imitarlo.



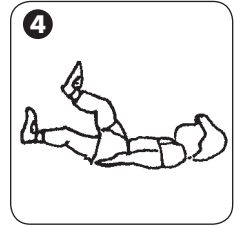
### Fase principal (30 minutos)

2. Juego, "El escondite": se queda un alumno que tendrá que taparse los ojos contra una pared y contar hasta diez mientras los demás corren a esconderse. Cuando termina la cuenta se vuelve y se mueve por el terreno de juego tratando de localizar a alguien. Si ve a algún compañero da un golpe en la pared diciendo su nombre, y éste queda eliminado. Si alguno de los que estaban escondidos sale de su escondite y toca la pared queda salvado. Así hasta que todos estén eliminados o salvados. El último eliminado o el primer salvado pasa a quedarse.
3. Juego, "1, 2, 3, escondite inglés": un alumno se queda junto a una pared de espaldas al grupo, que se encontrará a cierta distancia, y dice "Un, dos, tres, escondite inglés". Luego se gira rápidamente para tratar de pillar moviéndose a alguno de sus compañeros, que intentarán llegar hasta él sin que les vea moverse, permaneciendo quietos en equilibrio cuando se gira. El que sea pillado en movimiento tiene que volver atrás, y el que consiga llegar hasta la pared pasa a quedarse.



*Fase final (5 minutos)*

- 4. Todos los alumnos tumbados en el suelo, tienen que elevar lentamente la pierna derecha flexionada, contar hasta diez y volver a bajarla al suelo despacio.
  - a. Elevar: la pierna izquierda, las dos piernas, el brazo derecho, el izquierdo, los dos brazos.
  - b. Agarrarse: la pierna izquierda flexionada, la pierna derecha flexionada, las dos piernas flexionadas a la vez.



*Observaciones y variaciones:*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Juegos diversos sin material

### Objetivos:

- Adquirir confianza en situaciones de juego diversas.
- Mejorar la velocidad de reacción.

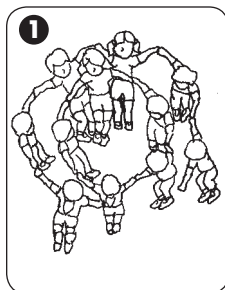
### Recursos materiales:

- Ninguno.

### Fase inicial (10 minutos)

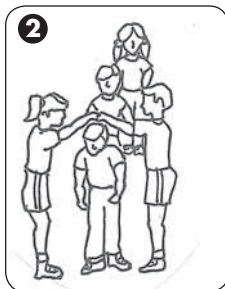
1. Juego, "Dentro y fuera": se divide la clase en dos grupos que forman dos círculos concéntricos agarrados de la mano. Cuando el profesor dice "Dentro", los del círculo exterior se sueltan y pasan entre las manos de sus compañeros para formar un nuevo círculo dentro. Cuando el profesor dice "Fuera", los del círculo interior salen para formar un nuevo círculo fuera.

- a. Tratar de impedir el paso sin soltarse.



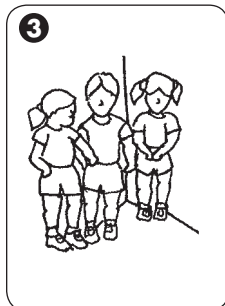
### Fase principal (30 minutos)

2. Juego, "Paso misí": primero se repasa la canción (ver Anexos). Luego dos alumnos se agarran de las manos y las levantan por encima de sus cabezas formando un arco, y los compañeros tienen que ir pasando en fila por debajo de él mientras cantan la canción. Cuando se llega a "...se quedará", bajan las manos y el niño que quede entre ellas pasa a sustituir a uno de los que estaban agarrados de las manos, y se vuelve a empezar.



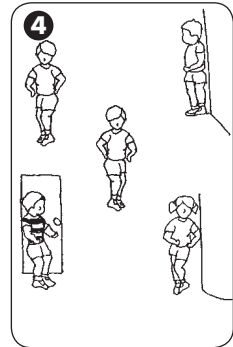
3. Juego, "Las cuatro esquinas": se forman cinco grupos de alumnos y se colocan cuatro en las esquinas del terreno de juego y uno en el centro. A la señal cada grupo tiene que cambiar de esquina y el que está en el centro intentará ocupar una de ellas. Ningún alumno puede cambiar de grupo. El grupo que se haya quedado sin esquina pasa al centro y se vuelve a empezar.

- a. Cambiar la forma de dar la señal: un pitido, una palmada, levantando un brazo...



4. Juego, "La casa se quema": cada alumno se coloca en un lugar diferente de la zona de juego (una esquina, una columna, una puerta...) que será su casa, excepto uno que se quedará en el centro y no tendrá casa. A la señal todos tienen que cambiar de casa y el alumno del centro aprovecha para quedarse con una. El que se quedó sin casa pasa al centro y el juego comienza de nuevo.

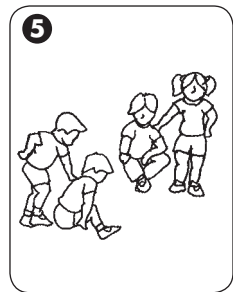
- a. Cambiar la forma de dar la señal: un pitido, una palmada, levantando un brazo, bajando un brazo.



### Fase final (5 minutos)

5. Juego, "Las máquinas": se forman dos grupos, los alumnos de uno de ellos serán las "máquinas" y estarán sentados en el suelo. Cada uno tiene un botón de encendido en el hombro derecho y otro de apagado en el hombro izquierdo. Los componentes del otro grupo deben pasar entre las máquinas encendiéndolas y apagándolas mediante toques en los hombros correspondientes. Cambiar los papeles a la señal.

- a. Cambiar la parte del cuerpo a tocar: codos, rodillas, orejas...



### Observaciones y variaciones:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Anexo 1: Sesiones. Juegos.

**Sesión 1: juegos de corro.*****La zapatilla por detrás:***

A la zapatilla por detrás, tris-tras.  
 Ni la ves ni la verás, tris-tras.  
 Mirar para arriba, que caen hormigas.  
 Mirar para abajo, que caen escarabajos.  
 ¡A dormir, a dormir; que los reyes van a venir!  
 ¡A qué hora?.

***El patio de mi casa:***

El patio de mi casa es particular; cuando llueve se moja como los demás.  
 ¡Agáchate, y vuélvete a agachar! Que los agachaditos no saben bailar.  
 H, I, J, K, L, M, N, A, que si tú no me quieres otro niño me querrá.  
 H, I, J, K, L, M, N, O, que si tú no me quieres otro novio tendré yo.  
 Chocolate, molinillo, corre, corre, que te pillo.  
 A estirar; a estirar; que el demonio va a pasar.

***El corro de la patata:***

Al corro de la patata, comeremos ensalada,  
 lo que comen los señores, naranjitas y limones,  
 ¡Achupé! ¡Achupé! Sentadito me quedé”.

**Sesión 2: juegos de palmas.**

Palmas normales: primero, una mano para arriba y otra para abajo chocando con las del compañero, que estarán a la inversa, después al revés, una por abajo y otra por arriba, y por último se da la palmada de frente con ambas manos, así toda la canción al ritmo de la música.

Palmas dobles: primero, palmada de frente con ambas manos, luego derecha de uno con izquierda del compañero, después palmada de frente con ambas manos, luego izquierda de uno con derecha del compañero, nueva palmada de frente con ambas manos y por último se da la palmada de frente con ambas manos, así toda la canción al ritmo que marque la música.

### ***A ver quien es el tonto que da la palmada:***

A ver quien es el tonto  
que da la palmada.  
Tu, tu, tu. Yo, yo, yo.  
Si, si, si. No, no, no.

### ***En la calle 24:***

En la calle-lle veinticuatro-tro  
ha habido-do un asesinato-to,  
una vieja-ja mató un gato-to  
con la punta-ta del zapato-to.  
Pobre vieja-ja, pobre gato-to,  
pobre punta-ta del zapato-to.

### ***Don Federico:***

Don Federico vendió su cartera para casarse con la costurera.  
La costurera vendió su dedal para casarse con un general.  
El general vendió su espada para casarse con una bella dama.  
La bella dama vendió su abanico para casarse con don Federico.  
Don Federico vendió su ojo para casarse con un piojo.  
El piojo vendió su patita para casarse con una elefantita.  
La elefantita vendió su cola para casarse con una pepsicola.  
La pepsicola vendió su burbuja para casarse con una fea bruja.  
La fea bruja vendió su gatito para casarse con don Federico.  
Don Federico le dijo que no y la fea bruja se desmayó.  
Al día siguiente le dijo que sí y la fea bruja se echó a reír.

## **Sesión 3: juegos de comba.**

### ***Al pasar la barca:***

Al pasar la barca me dijo el barquero,  
las niñas bonitas no pagan dinero.  
Yo no soy bonita, ni lo quiero ser;  
yo pago dinero como otra mujer.

### ***El nombre de María:***

El nombre de María:  
que cinco letras tiene,



la M, la A, la R, la I, la A,  
M-A-RÍ-A.

### Sesión 5: cascayo.

Para sortear el orden de juego existen muchas canciones tradicionales, aquí se muestran un par de ellas a modo de ejemplo.

#### *Pito, pito gorgorito:*

Pito, pito gorgorito,  
¿dónde vas tu tan bonito?  
a la era de mi abuela,  
pin, pon, fuera.

3	4
2	5
1	6

#### *Una, dole:*

Una, dole, tele, catole,  
quile, quilete,  
estaba la reina  
en su gabinete.  
Vino Gil  
con su candil,  
candilón, candilón,  
justicia y ladrón.

### Sesión 9: juegos diversos sin material.

#### *Paso misí:*

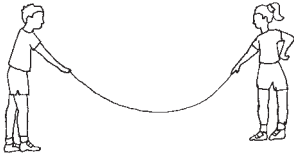
Al paso misí,  
al paso misá,  
por la calle de Alcalá,  
los de delante corren mucho,  
el de atrás se quedará.

Anexo 2: Ficha de trabajo.

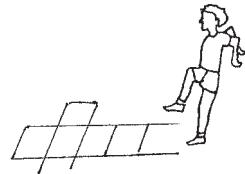
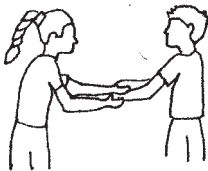
Ficha de trabajo.

Nombre:.....

1. Relaciona cada juego con su nombre y colorea los dibujos.



Palmas  
Escondite  
Comba  
Rayuela o cascayo



2. Une con una flecha cada juego con la forma en que se juega.

Juego de pillar		Hay que chocar la manos con las del compañero
Rayuela o cascayo		Se hace un círculo agarrados todos de las manos
Juego de corro		El que se queda tiene que atrapar a algún compañero
Juego de escondite		Dos niños hacen girar la cuerda y los demás saltan por orden
Juego de palmas		Hay que ir saltando dentro de los cuadros por orden
Juego de comba		Hay que contar hasta diez y luego buscar a los demás



